

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA TOKO KOMPUTER TERA COMPUTER
KETANGGUNGAN BREBES**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dwi Aji Kusuma

06.02.6158

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA TOKO KOMPUTER TERA COMPUTER
KETANGGUNGAN BREBES**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma D3
pada jurusan Manajemen Informasi



Disusun oleh:

Dwi Aji Kusuma

06.02.6158

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PADA TOKO TERA COMPUTER
KETANGGUNGAN BREBES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Aji Kusuma

06.02.6158

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 September 2013

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA TOKO TERA COMPUTER KETANGGUNGAN BREBES

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Aji Kusuma

06.02.6158

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190000001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 7 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2013

Dwi Aji Kusuma

NIM. 09.22.1106

Motto

- You can if you think you can.
- Do you what love, love what you do.
- Apapun jalan yang kita pilih. Teruskanlah, selesaikanlah itu sampai akhir.
- Sedetik waktu terlewat, tidak akan pernah bisa kembali. Maka jangan sia-siakan waktu yang kita miliki.
- Kita harus siap meninggalkan atau yang ditinggalkan.
- Lalui kesulitan dan betakwalah, maka kemudahan pun akan datang
- Hanya satu motivasi yang ada, yaitu Allah. Adapun motivasi lainnya harus dalam rangka "karena atau untuk" Allah.

Halaman Persembahan



Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Nabi Muhammad SAW, semoga beliau melimpahkan Syafa'atnya pada kita sebagai pengikutnya di hari akhir kelak.
- Ibu dan Ayah saya, terima kasih.. yang tak pernah lelah memberikan doa dan motivasi untuk terus belajar dan meraih cita-cita.
- Kakak ku Mas Freddy Eka Prasetyo yang telah memberikan dukungan.
- Untuk Wanita yg aku sayangi, Khozanah Calon istriku yg paling cantik dan manis hehehe... Terima Kasih krn sdh membuat hari-hariku selalu ceria... cinta, sayang dan rindu selalu. Nang ning nung ning nang ning nung... Emban... hehehe
- Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu - persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma-3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua jurusan Manajemen Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
3. Bpk Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
5. Bapak Agus Prawoto, MM. yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi sistem informasi multimedia interaktif dan laporan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 10 September 2013

Penulis

Dwi Aji Kusuma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.2. Elemen-elemen Multimedia	9
2.2.1. Teks	9
2.2.2. Gambar (Image)	10
2.2.3. Suara (Audio)	11
2.2.4. Video Digital	13

2.2.5. Animasi	14
2.3. Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	16
2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.4. Struktur Informasi Multimedia.....	20
2.4.1. Struktur Linier	20
2.4.2. Struktur Hierarki	20
2.4.3. Struktur Piramid.....	21
2.4.4. Struktur Polar	21
2.5. Langkah-langkah Mengembangkan Multimedia.....	22
2.5.1. Mendefinisikan Masalah	22
2.5.2. Merancang Konsep.....	25
2.5.3. Merancang Isi	26
2.5.4. Merancang Naskah	26
2.5.5. Merancang Grafik	27
2.5.6. Memproduksi Sistem.....	27
2.5.7. Melakukan Tes Pemakai	28
2.5.8. Menggunakan Sistem	28
2.5.9. Memelihara Sistem.....	28
2.6. Software Yang Digunakan.....	29
2.6.1. Macromedia Dirextor MX 2004.....	29
2.6.2. Macromedia Flash 8	31
2.6.3. Adobe Photoshop CS 3	33
2.6.4. Adobe Audition	34
2.6.5. Arca Database Browser 3.....	35
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.1. Gambaran Umum Tentang Tera Computer.....	36
3.1.1. Deskripsi Obyek Analisis	36
3.1.2 Lokasi	37
3.1.3 Struktur Organisasi	38

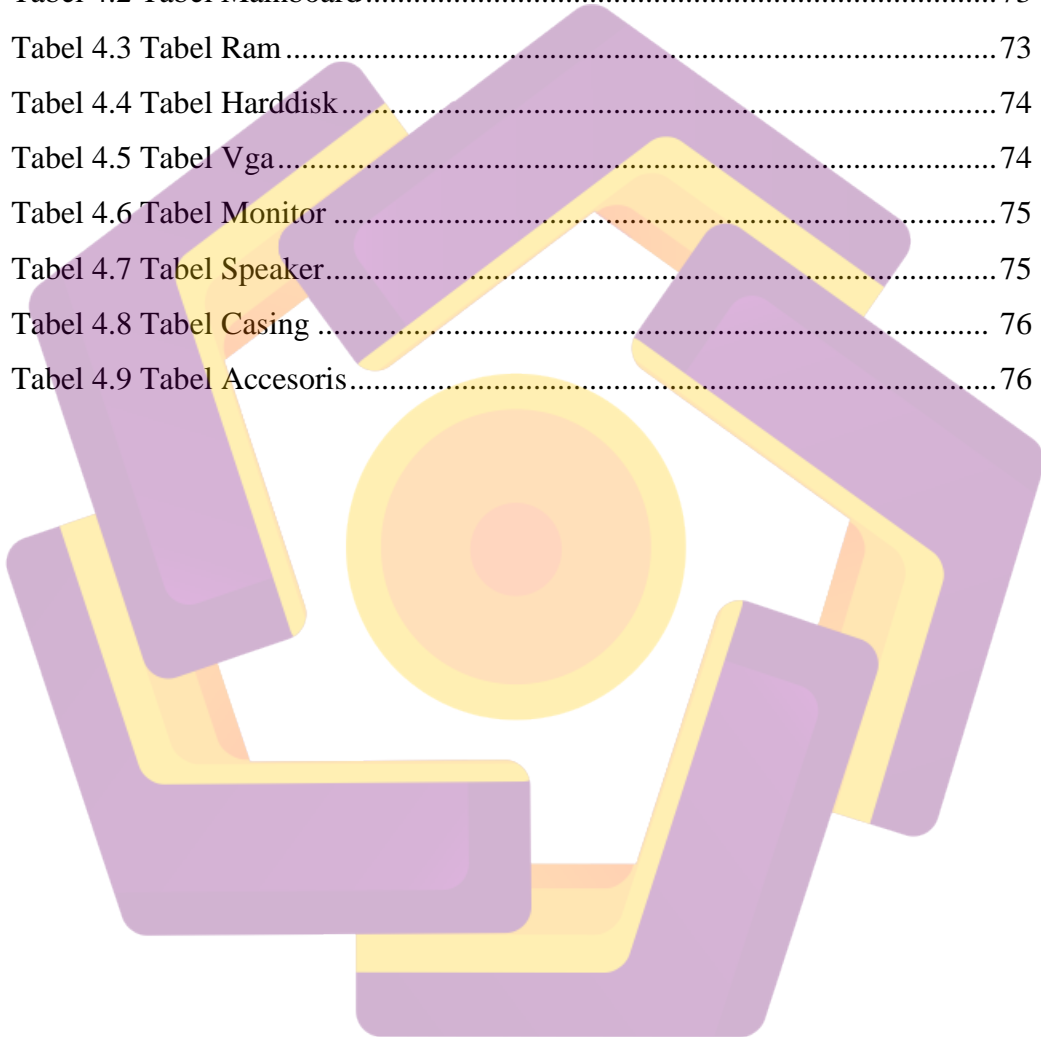
3.1.4 Jenis Kegiatan	39
3.2. Analisis Sistem	39
3.2.1. Identifikasi Masalah	40
3.2.2. Analisis PIECES	41
3.2.3. Analisis Kinerja (Performance)	41
3.2.4. Analisis Informasi (Information)	42
3.2.5. Analisis Ekonomi (Economy)	44
3.2.6. Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.3. Analisis Kelayakan Sistem	46
3.3.1. Faktor Teknis	46
3.3.2. Faktor Operasional	46
3.3.3. Faktor Strategi	46
3.4. Analisis Kelayakan	47
3.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi	47
3.4.2. Analisis Kelayakan Hukum	47
3.5. Merancang Konsep	48
3.6. Merancang Isi	49
3.7. Merancang Naskah	52
3.8. Merancang Grafik	55
3.8.1. Rancangan Menu Intro	55
3.8.2. Rancangan Menu Home	56
3.8.3. Rancangan Menu Tentang Kami	57
3.8.4. Rancangan Menu Produk	57
3.8.5. Rancangan Menu Hubungi Kami	58
3.8.6. Form Tampilan Kelola Produk	59
3.8.7. Form Tampilan Kelola Data	60
BAB IV. IMPLEMENTASU DAN PEMBAHASAN	62
4.1. Memproduksi Sistem	62
4.1.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik	62



4.1.1.1. Pembuatan Background.....	62
4.1.1. 2. Pembuatan Tombol	65
4.1.2. Pembuatan Animasi	67
4.1.3. Proses Pembuatan Suara	69
4.2. Pembahasan Database	72
4.2.1. Interface Halaman Login	76
4.2.2. Interface Halaman Administrator	77
4.3. Menggunakan Sistem.....	80
4.4. Memelihara Sistem.....	81
4.5. Pengembangan Sistem	82
4.6. Implementasi Sistem.....	83
4.7. Manual Program.....	84
BAB V. PENUTUP.....	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci	24
Tabel 4.1 Tabel Processor	72
Tabel 4.2 Tabel Mainboard	73
Tabel 4.3 Tabel Ram	73
Tabel 4.4 Tabel Harddisk	74
Tabel 4.5 Tabel Vga	74
Tabel 4.6 Tabel Monitor	75
Tabel 4.7 Tabel Speaker	75
Tabel 4.8 Tabel Casing	76
Tabel 4.9 Tabel Accesoris	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	17
Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia	18
Gambar 2.3 Desain Struktur Linier.....	20
Gambar 2.4 Desain Struktur Hierarki	20
Gambar 2.5 Desain Struktur Piramida	21
Gambar 2.6 Desain Struktur Polar	21
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	30
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash 8.....	31
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	33
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition.....	35
Gambar 2.11 Tampilan Arca Database Browser 3.....	35
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Tera Computer	38
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Multimedia	51
Gambar 3.3 Rancangan Intro	51
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	56
Gambar 3.5 Rancangan Menu Tentang Kami.....	57
Gambar 3.6 Rancangan Menu Produk	58
Gambar 3.7 Rancangan Menu Hubungi Kami.....	59
Gambar 3.8 Rancangan Form Tampilan Kelola Produk.....	59
Gambar 3.9 Rancangan Form Tampilan Kelola Data	60
Gambar 4.1 Setting File Adobe Photoshop.....	63
Gambar 4.2 Background Home.....	64
Gambar 4.3 Background Produk.....	64
Gambar 4.5 Background Tombol.....	66
Gambar 4.6 Hasil Tombol Visi Misi.....	66
Gambar 4.7 Tombol Produk.....	66
Gambar 4.8 Tombol Alamat	66

Gambar 4.9 Tampilan Macromedia Flash 8.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Membuat simbol	68
Gambar 4.11 Sekilas Teks Animasi.swf	69
Gambar 4.12 Tampilan Adobe Audition.....	70
Gambar 4.13 Tampilan Menu	70
Gambar 4.14 Tampilan Tools	70
Gambar 4.15 Tampilan Navigator.....	71
Gambar 4.16 Tampilan Timer Sesudah Ditrिम/cutting.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Trim/cutting	71
Gambar 4.18 Tampilan Status Bar	71
Gambar 4.19 Halaman Login Administrator	77
Gambar 4.20 Halaman Gagal Login	77
Gambar 4.21 Halaman Menu Admin	78
Gambar 4.22 Halaman Kelola Data	79
Gambar 4.23 Halaman Edit Data	79
Gambar 4.24 Halaman Tambah Data.....	80
Gambar 4.25 Halaman Menu Utama	84
Gambar 4.26 Halaman Tentang Kami	85
Gambar 4.27 Halaman Produk	86
Gambar 4.28 Halaman Hubungi Kami.....	87

INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Perancangan Profil Toko Komputer Tera Computer Ketanggungan Brebes Berbasis Multimedia Sebagai Media lain yang menarik Untuk Pengembangan Perusahaan”. Yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik? Tujuan dari program ini adalah menguji program bantu “Perancangan Profil Toko Komputer Tera Computer Berbasis Multimedia” tersebut kemudian di ujicobakan pada pengguna.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan program. Program yang digunakan adalah Macromedia Director dan flash untuk interaktifnya, adobe audition untuk sound dan adobe photoshop untuk desain.

Pada tugas akhir ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan sarana lain bagi konsumen. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan untuk konsumen dan kantor-kantor untuk mengetahui informasi profil Tera Computer berbasis multimedia berupa Multimedia Interaktif dengan tujuan agar konsumen mengetahui informasi yang disajikan Tera Computer kepada konsumen, agar konsumen lebih tertarik untuk menggunakan jasa dari Tera Computer Ketanggungan Brebes.

Kata Kunci : Aplikasi, Tear Computer, Multimedia

ABSTRACT

Problems that were taken in this problem is the software " Design Tera Computer Ketanggungan Brebes Profile Based On Multimedia." Which have been made to run well? The purpose of this program is to test the auxiliary program " Design Tera Computer Ketanggungan Brebes Profile Based On Multimedia " is then on he user.

Design for building these applications include designing the structure of system development, design script, menu design, implementation of the program display, and comparison. The program is used macromedia director and flash for interactive, adobe audition for the sound and adophotoshop for design.

In this paper, the researchers tried to analyze these subjects and the results for to provide a means for consumers. In addition, researchers also advocate for consumers and offices to see your profile information in the form of Tera Computer Ketanggungan Brebes Profile Based On Multimedia in order for consumers to know the information presented Tera Computer to consumers, for consumers to use services more interested about Tera Computer.

Keywords: Applications, Tera Computer, Multimedia.

